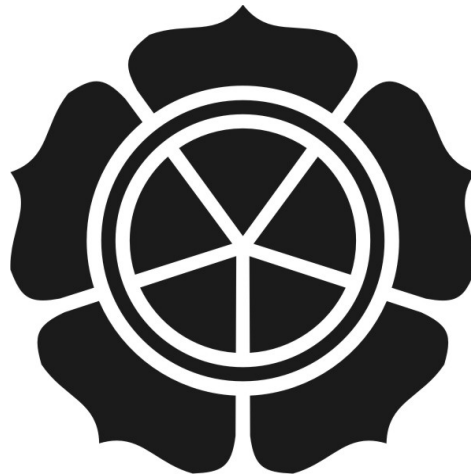


**METODE PEMBELAJARAN PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIAUNTUK TAMAN KANAK –  
KANAK HARAPANGORONGAN CONDONGCATUR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nama : Hendra Kristiyanto**

**NIM : 10.22.1265**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**METODE PEMBELAJARAN PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN KANAK –  
KANAK HARAPAN GORONGAN CONDONG CATUR**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1 pada jurusan  
Sistem Informasi



disusun oleh

**Nama : Hendra Kristiyanto**

**NIM : 10.22.1265**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**METODE PEMBELAJARAN PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN KANAK –  
KANAK HARAPAN GORONGAN CONDONGCATUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendra Kristiyanto**

**10.22.1265**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 November 2011

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**METODE PEMBELAJARAN PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN KANAK –  
KANAK HARAPAN GORONGAN CONDONG CATUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendra Kristiyanto**

**10.22.1265**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.eng**  
**NIK. 190302105**



**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302096**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

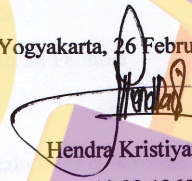


**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Februari 2013



Hendra Kristiyanto  
10.22.1265

## ***HALAMAN MOTTO***

Waktu Begitu Berharga Di Setiap Detiknya

Jangan Pernah Menganggap Hal – hal Sekecil Apapun

Karen Akan Menjadi Bumerang Di Kemudian Hari

Kunci Utama Meraih Kesuksesan Kerja Keras, Disiplin, Dan Sadar Diri

Jangan Merasa Malu Atau Takut Akan Kegagalan

Karena Kegagalan Itu Merupakan Sukses Yang Tertunda

Bersama Kita Bisa, Jadilah Seperti Yang Kau Mau

Tetap Positive Thinking

Energi, Harapan, Dan Optimis Harus Di Pelihara

Semangat Dan Bekerja Keras Serta Sabar dan Selalu Berdoa Berserah Dirilah

Kamu,

Agar Tuhan Membuka Jalan Kesuksesan Buat Kamu

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robbil ‘alamin, dengan penuh kerendahan dan ketulusan hati Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ALLAH SWT.. Maha Suci Allah Tuhan Sekalian Alam, Puji Syukurku selalu kupanjatkan kepada-Mu ya Rabb..
- Nabi MUHAMMAD SAW.. sholawat salam tiada henti selalu tercurah kepadamu..
- STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah member tempat untuk menuntut ilmu.
- Terimakasih pada TK Harapan Gorongan yang sudah bersedia menjadi tempat penelitian pada skripsi saya ini.
- Untuk keluargaku yang telah mendukung dan mendoakan dari awal sampai akhir.
- Buat teman saya Wrin terimakasih atas bantuan rekaman suara, kalau tidak ada suaramu aplikasi ini tidak akan jadi . . . Terimakasih yaa . . .
- Terimakasih teman saya Aksin yang telah membantu mempersiapkan semua yang di perlukan pada waktu pendadaran . . .

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya memanjatkan kehadiran Allah SWT, yang selalu member rahmat serta hidayahnya kepada Nabi besar Muhammad SAW sehingga saya dapat menyelesaikan tugas Skripsi yang berjudul “ Metode Pembelajaran Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – kanak Harapan Gorongan Condongcatur”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah Program Sarjana Jurusan Sistem Informasi.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan tugas skripsi.
4. Keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
5. Taman Kanak – kanak Harapan Gorongan Condongcatur.



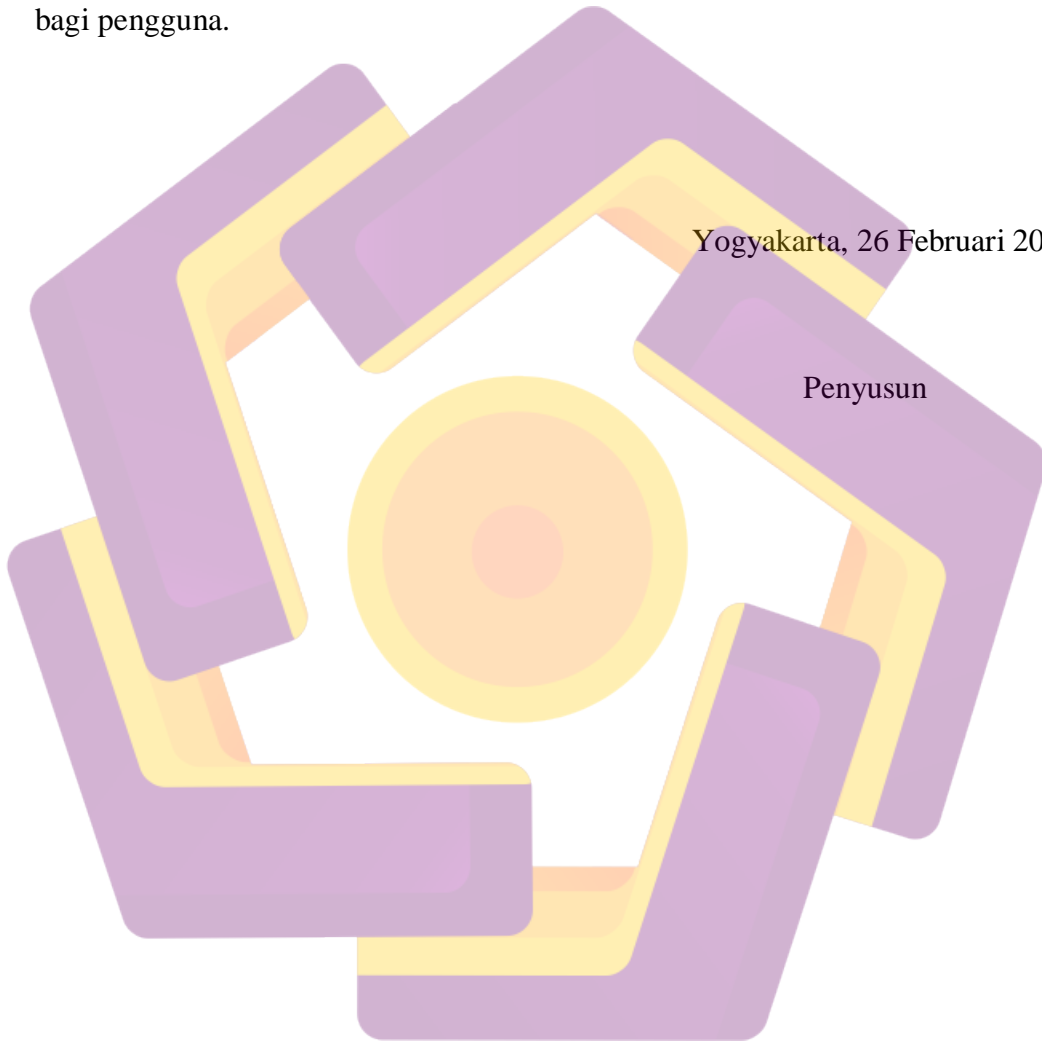
6. Teman – teman S1SI transfer yang selalu membantu saya mendukung agar cepat selesai tugas skripsi ini.

7. Semua yang ikut berpartisipasi dalam penyelesaian tugas skripsi ini.

Akhir penyusun berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengguna.

Yogyakarta, 26 Februari 2013

Penyusun



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTACT</b> .....	xix
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II</b> .....	8
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran .....	8

2.1.2	Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.1.4	Ciri – ciri Media Pembelajaran .....	12
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	15
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	15
2.2.2	Sejarah Multimedia .....	16
2.3	Objek – objek Multimedia .....	17
2.3.1	Gambar.....	17
2.3.2	Suara .....	18
2.3.3	Text.....	18
2.3.4	Animasi.....	19
2.3.5	Video Digital.....	19
2.4	Langkah – langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	20
2.4.1	Mendefinisikan Masalah.....	20
2.4.2	Merancang Konsep.....	21
2.4.3	Merancang Isi.....	21
2.4.4	Menulis Naskah.....	21
2.4.5	Merancang Grafik.....	21
2.4.6	Memproduksi Sistem.....	22
2.4.7	Melakukan Test Pemakai.....	22
2.4.8	Menggunakan Sistem .....	22
2.4.9	Memelihara Sistem.....	23
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	23
2.5.1	Struktur Linear .....	24
2.5.2	Struktur Peramida.....	24

2.5.3	Struktur Hierarki .....	25
2.5.4	Struktur Kombinasi .....	25
2.6	Perangkat Lunak Yang Akan Digunakan .....	26
2.6.1	Macromedia Director MX 2004.....	26
2.6.2	Adobe Photoshop CS3.....	28
2.6.3	Adobe Audition 3.0 .....	31
2.6.4	CorelDraw X3 .....	34
2.7	Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan .....	36
<b>BAB III</b>	.....	37
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	.....	37
3.1	Analisis Sistem .....	37
3.1.1	Identifikasi Masalah .....	37
3.2	Analisis SWOT .....	38
3.2.1	Strength.....	38
3.2.2	Weakness .....	39
3.2.3	Opportunity.....	39
3.2.4	Threath.....	40
3.2.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.6	Aspek Hardware.....	41
3.2.7	Aspek Software .....	41
3.2.8	Aspek Brainware .....	42
3.3	Proses Pembuatan Aplikasi Multimedia .....	42
3.3.1	Merancang Konsep.....	42
3.3.2	Merancang Isi.....	43
3.3.3	Merancang Naskah .....	44

3.3.4 Merancang Grafik.....	52
<b>BAB IV</b> .....	61
<b>IMPLEMENTASI PEMBAHASAN</b> .....	61
4.1 Memproduksi Sistem.....	61
4.4.1 Merancang tombol menu dengan CorelDraw X3 .....	61
4.4.2 Adobe Photoshop CS3.....	69
4.4.3 Merancang music dengan adobe audition 3.0.....	77
4.4.4 Macromedia Director MX 2004.....	83
4.2 Tes Pemakai.....	90
4.3 Menggunakan sistem.....	93
4.4 Memelihara sistem .....	93
4.5 Tampilan Screenshot.....	93
<b>BAB V</b> .....	101
<b>PENUTUP</b> .....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	101

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Gambar bentuk gelombang dari format file Wav.....	18
Gambar 2.2 Rincian siklus pengembangan aplikasi oleh Raymon Me Load.....	20
Gambar 2.3 Model Simbol.....	23
Gambar 2.4 Struktur Linear.....	24
Gambar 2.5 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu .....	24
Gambar 2.6 Struktur Hierarki.....	25
Gambar 2.7 Struktur Polar .....	25
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	27
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	30
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 3.0.....	32
Gambar 2.11 Tampilan CorelDraw X3.....	34
Gambar 3.1 Merupakan desain menggunakan struktur dari web multimedia .....	44
Gambar 3.2 Tampilan Menu Loading.....	53
Gambar 3.3 Tampilan Menu Pembuka .....	54
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama .....	55
Gambar 3.5 Tampilan Menu Materi .....	56
Gambar 3.6 Tampilan Menu Pembelajaran.....	58
Gambar 3.7 Tampilan Menu Penutup.....	59
Gambar 4.1 Tampilan Awal Corel Draw X3 .....	61
Gambar 4.2 Lembar kerja pada CorelDraw X3.....	62
Gambar 4.3 Membuat tombol.....	62
Gambar 4.4 Tampilan Hasil Power Clip .....	63

Gambar 4.5 Tampilan gambar menggunakan contour.....	63
Gambar 4.6 Tampilan tombol yang sudah jadi .....	64
Gambar 4.7 Kotak dialog Save As File.....	64
Gambar 4.8 Kotak dialog open file.....	65
Gambar 4.9 Tampilan gambar yang akan di edit.....	65
Gambar 4.10 Tampilan gambar yang akan di gabungkan.....	66
Gambar 4.11 Kotak dialog PowerClip.....	66
Gambar 4.12 Tampilan menggabungkan gambar dengan Power Clip .....	67
Gambar 4.13 Tampilan hasil dari PowerClip.....	67
Gambar 4.14 Kotak dialog group untuk menyatukan gambar .....	68
Gambar 4.15 Tampilan gambar yang telah disatukan .....	68
Gambar 4.16 Kotak dialog exsport.....	69
Gambar 4.17 Kotak dialog untuk mengganti format gambar.....	69
Gambar 4.18 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 .....	70
Gambar 4.19 Membuat dokumen baru .....	70
Gambar 4.20 Membuka file gambar .....	71
Gambar 4.21 Gambar yang akan diganti warna .....	72
Gambar 4.22 Aktifkan gambar yang akan dig anti warnanya.....	72
Gambar 4.23 Cara mengubah warna dengan Hue Saturantion .....	73
Gambar 4.24 Cara menyimpan hasil gambar .....	73
Gambar 4.25 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 .....	74
Gambar 4.26 Membuat dokumen baru .....	74
Gambar 4.27 Membuka file gambar .....	75
Gambar 4.28 Tampilan gambar yang akan di edit.....	75
Gambar 4.29 Dialog box .....	76

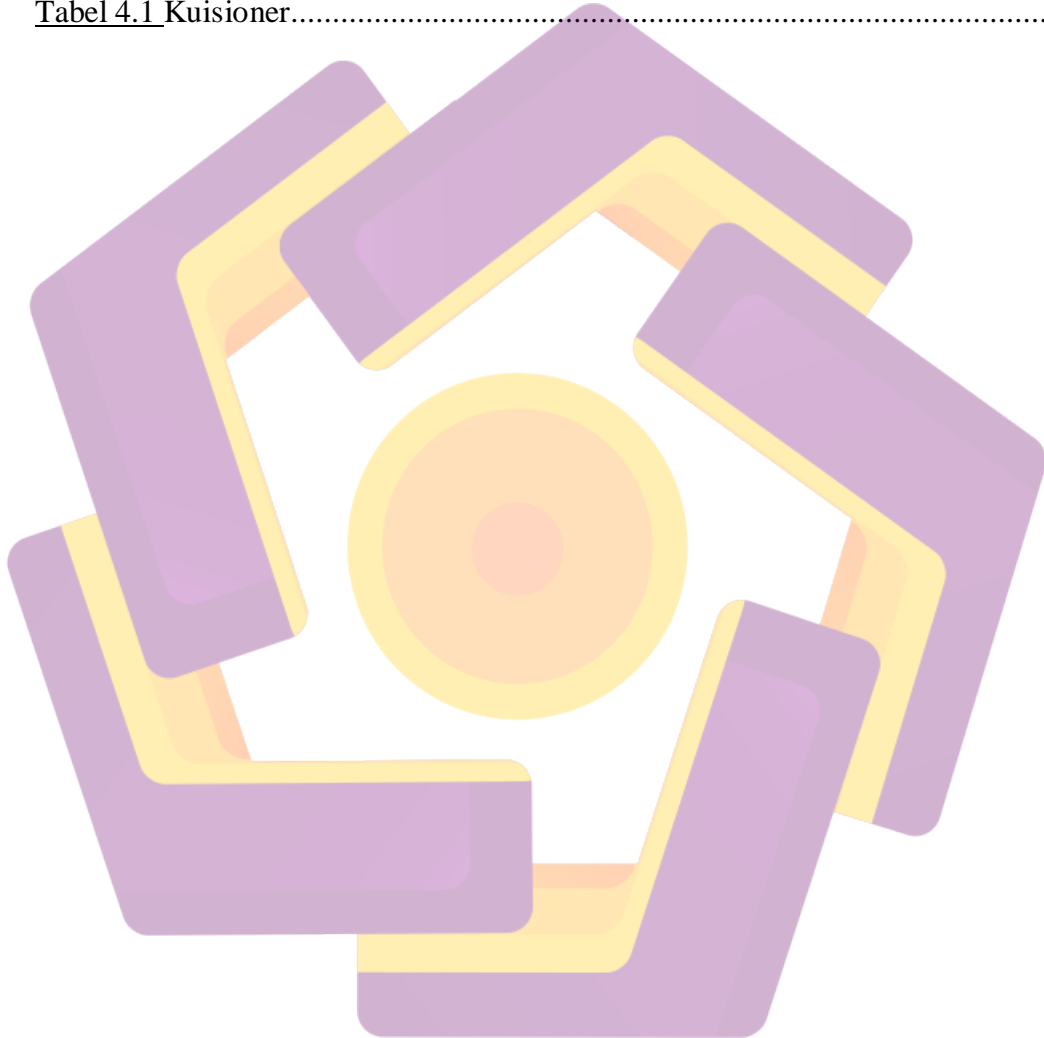
Gambar 4.30 Tampilan dialog Layer Style .....	76
Gambar 4.31 Dialog box Save As .....	77
Gambar 4.32 Tampilan awal Adobe Audition 3.0.....	78
Gambar 4.33 Kotak dialog open file.....	78
Gambar 4.34 Tampilan file sound yang akan di edit.....	79
Gambar 4.35 Pemotongan file sound.....	79
Gambar 4.36 Kotak dialog Save As pada Adobe Audition 3.0.....	80
Gambar 4.37 Tampilan awal Adobe Audition 3.0.....	80
Gambar 4.38 Kotak dialog open file.....	81
Gambar 4.39 Tampilan file sound yang akan di edit.....	81
Gambar 4.40 Tampilan file yang akan di perkecil .....	82
Gambar 4.41 Kotak dialog Fade in.....	82
Gambar 4.42 Tampilan hasil Fade in.....	83
Gambar 4.43 Kotak dialog Save As pada Adobe Audition 3.0.....	83
Gambar 4.44 Tampilan Macromedia Director MX2004 .....	84
Gambar 4.45 Membuka file gambar .....	84
Gambar 4.46 Tampilan setelah gambar di drag ke layer kerja.....	85
Gambar 4.47 Tampilan untuk menggunakan Behaviors.....	85
Gambar 4.48 Kotak dialog Behaviors.....	86
Gambar 4.49 Hasil dari behaviors .....	86
Gambar 4.50 Tampilan Macromedia Director MX2004 .....	87
Gambar 4.51 Membuka file gambar .....	87
Gambar 4.52 Tampilan setelah gambar di drag ke layer kerja.....	88
Gambar 4.53 Kotak dialog Insert Keyframe .....	88
Gambar 4.54 Tampilan menggerakkan gambar buku kesamping .....	89



Gambar 4.55 Pengetesan hasil menggerakkan gambar.....	89
Gambar 4.56 Kotak dialog Save.....	90
Gambar 4.57 Tampilan menu loading .....	94
Gambar 4.58 Tampilan menu pembuka .....	94
Gambar 4.59 Tampilan menu utama.....	94
Gambar 4.60 Tampilan menu materi .....	96
Gambar 4.61 Tampilan mouse bila di dekatkan pada tombol peta .....	96
Gambar 4.62 Tampilan materi pulau kalimantan .....	97
Gambar 4.63 Tampilan mouse bila di dekatkan pada tombol provinsi .....	97
Gambar 4.64 Menu materi Provinsi Nangroe Aceh Darussalam .....	98
Gambar 4.65 Menu Pembelajaran .....	98
Gambar 4.66 Tampilan Soal-soal Menu Pembelajaran .....	99
Gambar 4.67 Tampilan Menu Pembelajaran Jika Menjawab Salah.....	99
Gambar 4.68 Tampilan Menu Pembelajaran Jika Menjawab Salah.....	100
Gambar 4.69 Tampilan Menu Penutup.....	100

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<u>Tabel 3.1</u> Storyboard.....	46
<u>Tabel 4.1</u> Kuisiner.....	91



## INTISARI

Pada perkembangan zaman modern ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tidak lepas dari perubahan dan perkembangan tetapi juga berimbas pada perkembangan pola pikir anak diusia ini.

Dalam hal ini saya mengambil judul “ **Metode Pembelajaran Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – kanak Harapan Gorongan Condongcatur** “ di maksudkan agar anak – anak di usia dini dapat mengenal bahwa senjata tradisional di Indonesia bermacam – macam dimana sebagai generasi penerus bangsa kita wajib mempertahankan hak milik bangsa Indonesia dan juga ini merupakan gambaran kita cinta tanah air Indonesia.

Adapun metode pembelajaran yang sama dirasakan khususnya pada daya tangkap anak – anak agar lebih cepat untuk di pahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik. Di lingkungan anak – anak atau pra-sekolah dirasakan kurang efektif, efisien dan kurang di mengerti dalam metode pembelajaran. Untuk menyesuaikan program tersebut di perlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Disini penulis akan memudahkan anak – anak untuk lebih mudah mengerti dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengenal “ Metode Pembelajaran Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – kanak Harapan Gorongan Condongcatur “ ini berupa CD Interaktif.

**Kata Kunci** : Multimedia, Anak – anak, Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia.

## **ABSTRACT**

*In the development of this modern era always affect the mindset of people to always follow the perembangan active role in order to survive and develop patterns of life. The era of globalization is happening to changes in various areas of life can not be separated from the changes and developments but also an impact on the development of this age child mindset.*

*In this case I took the title "Introduction to Learning Method Based Multimedia Indonesia Traditional Weapons For Nursery - child Gorongan Condongcatur Hope" in maksutkan that children - children at an early age to recognize that the traditional weapon Indonesia manifold where as the next generation of our nation shall retain ownership of Indonesia and also this is a picture we love homeland Indonesia.*

*The same learning method is felt especially in the grasp of the child - the child in order to understand more rapidly when the presentation is made more interesting. In the neighborhood children - pre-school children or a perceived lack of effective, efficient and less on understanding the methods pembelajaran. To menyuseskan program in need of multimedia applications as a means of communication between teachers and students. Here the authors will facilitate the child - the child to more easily understand and easy to understand the material presented, as well as getting to know the "Method of Learning Indonesian Traditional Weapons Introduction to Multimedia-Based Nursery - child Gorongan Condongcatur Hope" is in the form of CD Interactive.*

**Keywords:** *Multimedia, Children - children, Introduction to Traditional Weapons in Indonesia.*